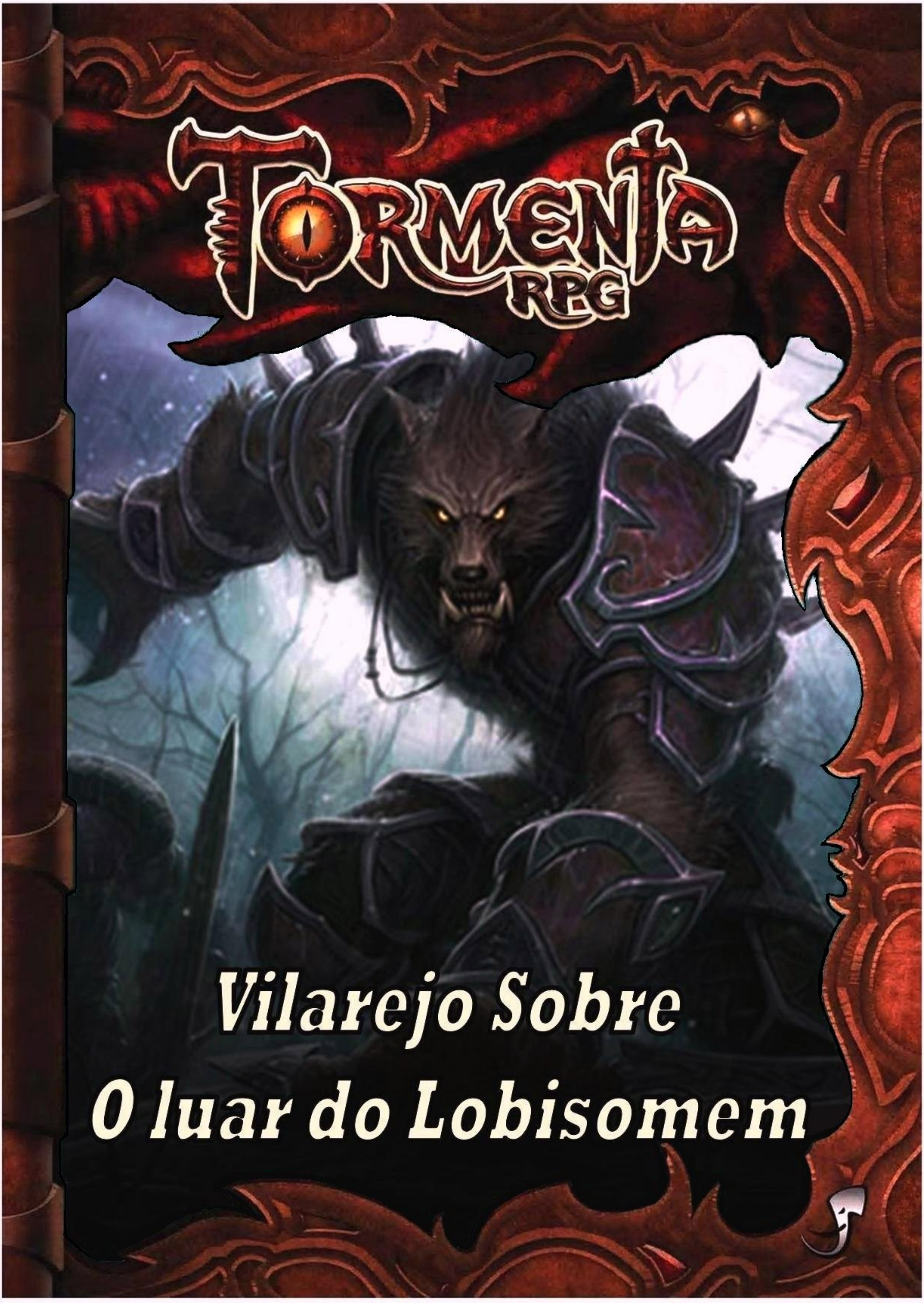
Vilarejo Sobre O luar do Lobisomem



Apresentação:

Vilarejo Sobre o Luar do Lobisomem é uma aventura de **TORMENTA RPG** voltada para **4-6 personagens** de **1º nível**. O objetivo da aventura é apresentar aos novos personagens o universo de Tormenta RPG, de forma simples e rápida, esta aventura foi escrita para ser *narrada em eventos*, levando de 4 a 5 horas de jogo. Como ela se trata de uma *"One shot"* (Aventura fechada) ela pode ser facilmente utilizada como uma maneira de introduzir o grupo em uma campanha no mundo de Tormenta.

O clima da aventura é de mistério e Investigação no inicio, seguido de um clímax de combates e revelações , dentro do mundo de **Arton**.



Resumo

Um vilarejo próximo as montanhas do norte no reino de Samburdia, Contrata um grupo de jovens mercenários, para Dar cabo de uma criatura que vem atacando seus Rebanhos na ultima estação.

Parecia um serviço corriqueiro e sem muita importância para os Mercenários, até a luz dos Acontecimentos mudarem, fazendo os mesmos descobrirem segredos que podem vir a custar suas Vidas...

Recrutamento

O grupo esta de viagem pelo local, ou foi previamente contratado para ir a pequena cidade que fica bem ao pé das montanhas. No pequeno vilarejo o grupo é Abordado pelo representante da vila, o Conde Renoar Loreno, ele os levará a sua casa onde conversarão sobre o serviço.

Os personagens devem ser guiados pela cidade onde olharão os rostos assustados de muitos moradores no caminho da casa de Renoar.

1º.Ato: Na Casa de Renoar.

Após o grupo entrar na casa, Leia para o grupo:

"-Vamos direto ao que interessa senhores, a quase duas estações, uma criatura vem atacando os rebanhos da cidade, e também das fazendas mais próximas, já perdemos ***quarenta*** *talvez* ***setenta*** *animais para esta besta, o nosso vilarejo não pode caçar esta criatura, como podem ver a poucos jovens e poucas armas, então escrevi para a capital pedindo ajuda, estou lhes oferecendo cerca de 70 Peças de ouro por qualquer auxilio que pudessem nos dar. Vocês vão caçar a fera?"*

O Grupo vai estar em uma reunião com o representante da vila e alguns dos mais velhos moradores*. Renoar ofereceu uma recompensa mas os jogadores ainda não aceitaram, se quiserem aumentar este valor um teste de Diplomacia (CD 18) pode convencer Renoar a pagar mais 20 Peças de ouro. Nesta reunião Renoar vai tirar as duvidas do grupo quanto a criatura. (Pelo menos o que ele sabe até agora...)

O grupo deverá seguir para a fazenda dos Morgan, onde ocorreu o ultimo ataque da fera, para investigar os seus Rastros.

O que Renoar Sabe?

*Sons assustadores podem ser ouvidos das casas a noite. (todos afirmam lembra o rugido.)

* Várias Marcas de garras e buracos são encontrados nas cercas mas ninguém sabe dizer de que animal eles são. Na fazenda dos Morgam até se pode ver algumas das marcas mais "recentes".

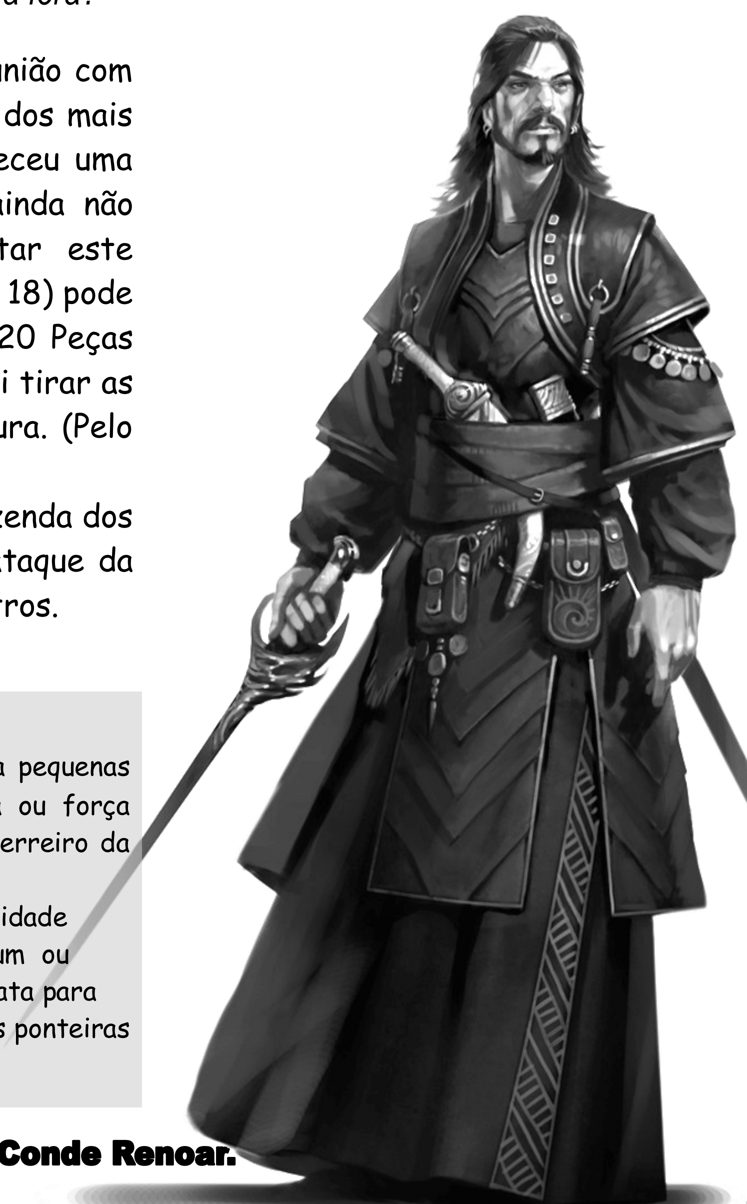
* O Monstro ataca Seres de grande porte, ignorou o galinheiro da fazenda dos Wiliam, mas matou duas vacas, e arrebentou um dos cavalos ao meio.

* Os ataques as fazendas são frequentes, acontecem quase todos os dias, nos últimos dois meses.

Explorando o vilarejo.

Todo restante do vilarejo se resume a pequenas propriedades agrícolas, Não há milícia ou força Militar na vila de forma aparente. O Ferreiro da Vila não forja armas.

(Não há equipamentos bons ou de qualidade superior a dos personagens no vilarejo, um ou outro morador pode possuir Peças de Prata para negociar, uma arma **não**, mas talvez umas ponteiras de flechas. Por ***10 TO***)



Conde Renoar.

2º .Ato: Caçando um Animal

Ao chegarem na fazenda, é possível ver as marcas no celeiro, e nas cercas ao redor do pasto. Com um rápido teste bem sucedido de Percepção (ND:13), um membro do grupo vai achar pegadas bem maiores que as de um homem, elas estão em boa parte do pasto, e levam a uma parte quebrada da cerca, neste ponto o grupo deve decidir se vai seguir o rastro pela floresta (no escuro da noite) ou se espera amanhecer para não dar a Besta a vantagem da escuridão.

(Se decidirem Ficar na fazenda, Passe para o próximo ato.)

Com a escuridão da floresta está difícil seguir um rastro, as pegadas se perdem no meio da nevoa fina e dos caminhos de areia macia, Para rastrear a criatura pela noite, os Personagens devem passar em 3 testes de Percepção (ND:14) no escuro, um a cada hora, estes testes não serão fáceis. Se um membro do grupo For bem sucedido nos testes, ele vai encontra um rastro muito fraco seguindo em "direção ao sul", se não forem bem sucedidos em todos os testes, eles vão perder o rastro e depois de uma hora de caminhada as cegas pela floresta, todo o grupo vai voltar ao vilarejo.

Ao sul da floresta há marcas de garras nas arvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver uma estrada para subir a montanha, quando o grupo estiver se aproximando das pedras há...Sangue! Peça um teste de Percepção para todos, com ND:18. (Quem passou no teste vai notar que há um vulto passando por cima das cabeças do grupo, mas ele passou tão rápido, que quase não foi percebido,quem não passou no teste não percebeu o vulto.) Leia em voz alta:

"A escuridão é intensa da floresta ao cume das montanhas, porem não é tão forte quanto dentro dela, pensam todos, uma leve sensação ruim está no ar, o cheiro de terra molhada que antes estava por toda parte está quase sumindo, em seu lugar um pouco de frio, um vento um pouco mais forte quase apaga as tochas, e das sombras das arvores uma grande figura enegrecida se projeta da Vegetação, um corpo disforme cuja silhueta vagamente lembra um Cão ou um lobo, é iluminado pela tocha, sem emitir um único som, a criatura encara suas presas, ele encara o grupo com seus olhos vermelhos e brilhantes."

Role a iniciativa do grupo, se ninguém tiver passado no teste de Percepção, a criatura fará um ataque "furtivo" no seu primeiro turno.(Considere que o alvo está desprevenido, redutor de -4 na CA.)

Fera da Floresta   ND1

Animal 2, Médio, Caótico.
Iniciativa: +3.
Sentidos: Percepção +3, visão no escuro (12m)
Classe de Armadura: 15 / **RD** –1
Pontos de Vida: 18.
Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +3.
Deslocamento: 13 m.
Ataques Corpo-a-Corpo: **1** Mordida: +8 (1d6+3) , **2** Garras: +6 (1d4+3 /x2).
Habilidades:
For 16, **Des** 15, **Con** 12, **Int** 9, **Sab** 1, **Car** 1.
Cura acelerada: 4.PV / Prata
No início de cada turno, a criatura recupera PVs. Esta criatura não recupera se o dano for causado por armas de prata.

3º.Ato: Ataque noturno .

O grupo pode ter decidido esperar ate amanhecer ou voltou da exploração na floresta (frustrado ou não por não ter encontrado pistas em sua busca).

O grupo vai ser hospedado na fazenda que sofreu o ataque mais recente, eles estarão acomodados em um celeiro junto a seus próprios cavalos, nesta parte da aventura os jogadores devem interagir entre si ou com os donos da fazenda, durante a conversa a esposa do dono, vai se distanciar do grupo e da uma olhada no pasto, ela resmunga:

"A noite hoje ta com um pouco de névoa, isso é mau presságio."

OBS: Dependendo do rumo tomado no ato anterior poderão acontecer dois fatos diferentes.

Se o grupo ficou na fazenda:

Todos dormem, mas no meio da noite, se pode ouvir algo estranho, Parece um som de respiração pesado, do lado de fora do seleiro, o grupo pode ficar preparado para algo desagradável. (o grupo vai estar armado com equipamento todo.)

Se o grupo Foi a floresta mas não achou nada:

A dona a Fazenda vai agradecer ao grupo mais uma vez por seus esforços, a caçada deixou todos exaustos, não há condições de não dormirem, no meio da noite o grupo vai acordar com os gritos da esposa do Fazendeiro:

"Afasti-se de mim! Socorro! Alguem me ajude!"

(Todo o grupo estará dormindo* e quando acordar todos terão de perder ***dois turnos,*** vestindo armaduras e pegando armas.)

Se o grupo enfrentou aquela criatura na floresta:

O grupo inteiro dorme,com a cabeça da Fera (ou sua Carcaça inteira.), no meio da noite o Grupo acorda, e escuta gritos de horror, parece que alguma coisa esta na casa da Fazenda. (Todo o grupo estará dormindo* e quando acordar todos terão de perder ***dois turnos,*** vestindo armaduras e pegando armas.)

Se o grupo for Armar uma Armadilha:

Se o grupo tiver a Brilhante idéia de armar uma armadilha na fazenda, vai ter de contar com a sorte, se a fera atacar a fazenda, o grupo pode lutar com ela normalmente, mas se o grupo não tiver sorte, vai perder uma oportunidade, pois vai ouvir gritos de socorro, vindos de uma fazenda próxima.

(Jogue 1d6, um resultado 1 ou 2, define que o grupo teve azar.)



Partindo do lado leste da casa um rugido ensurdecedor acorda toldos que ainda estão dormindo na fazenda, se todos da emboscada estiverem com tochas dará para olhar na floresta a dentro, se não só poderão ouvir , Uma sombra enorme passa entre as arvores, quem passar em um teste de Percepção (CD 19) poderá saber para que lado está indo. Aqueles que só podem ouvir o barulho, vão ouvir um grito de dor vindo das arvores...

"Cabe ao grupo decidir se vai desistir da emboscada ou não."

Do lado de fora do Seleiro:

A aproximação do grupo com tochas revela a criatura. *(A seguir uma descrição dramática do monstro para ajudar ao narrador a Colocar os jogadores no clima.)*

"A criatura é grande como um urso,tem pelos pelo corpo inteiro e garras, que seguram um homem, de forma voraz a mandíbula da criatura arranca parte do pescoço de sua vitima e ainda com a face suja de sangue, encara todos vocês...seus olhos vermelhos congelam a alma de tão ameaçadores... derrubando o corpo sem vida no chão, a criatura vem caminhando lentamente até, encarando vocês..."

(Bem mais dramático que dizer "Vocês encontram uma morador sendo morto por uma espécie de lobisomem...")

Ao contrário do esperado pela maioria jogadores, este não é um lobisomem, pois e bem maior que um lobisomem padrão do livro dos monstros, o grupo vai até poder atacar o monstro com as armas que tem, mas sem as armas de prata, será uma batalha bem difícil.

(se o grupo não estiver completo, devido as condições já citadas, os membros que estão presentes vão agir primeiro, enquanto os outros vão agir só depois de chegarem ao local do combate. "2 turnos")

Derrotado o monstro, os personagens podem, examinar calmamente a sua e carcaça, descobrindo que a fera é fêmea. (Talves o grupo tenha matado um filhote na floresta.)

Grande Fera da Floresta ND2

Animal 2, Grande, Caótico.
Iniciativa: +2.
Sentidos: Percepção +3, visão no escuro (12m)
Classe de Armadura: 16 / **RD** –1
Pontos de Vida: 22.
Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +3.
Deslocamento: 16 m.
Ataques Corpo-a-Corpo: **1** Mordida: +8 (1d8+4) , **2** Garras: +6 (1d6+4 /x2).
Habilidades:
For 18, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 9, **Sab** 1, **Car** 1.
Cura acelerada: 2.PV / Prata
No início de cada turno, a criatura recupera PVs. Esta criatura não recupera se o dano for causado por armas de prata.

Bote: Quando a criatura faz a sua investida, ela pode atacar usando todas as suas armas naturais. Apenas a primeira delas tem o bonus de +2.

Tesouro: Nenhum.

*** OBS:** *Personagens que não queiram dormir, vão lutar com um redutor de cansaço. (+4 em todos os ataques, alem de perder o bonus de Destreza na CA até dormir por pelo menos* ***2 horas.)***



4º.Ato: Informação sigilosa.

O grupo está retornando a cidade com a cabeça da criatura, repassando um pouco os fatos ocorridos até aquele momento, o grupo deve reportar os eventos da noite para Renoar na casa onde tiveram a outra reunião Mais cedo. Ainda estarrecido com o reporte do grupo, ele vai se convencer de que é melhor o grupo se aprofundar na floresta só para garantir que a Fera enfrentado pelo estava sozinha, afinal se era uma Fêmea poderia ter filhotes ou um Macho. Após pensar um pouco, e com um olhar sério, Renoar dirá:

"- A muito tempo atrás, nosso vilarejo já teve um culto, ele era bem antigo, seus membros viviam dizendo coisas sem nexo sobre a montanha ser amaldiçoada, mas nunca demos bola, sabem como é... Eles eram loucos, um grande grupo de Clérigos de Kalmir expulsou os membros do culto da vila , isto já faz muito tempo, mas a dois meses , completou exatos 5 anos."

(*OBS:* Um teste de Conhecimento de História, Religião ou Conhecimentos de Bardo CD: 16, Pode revelar mais detalhes sobre o ocorrido.)

De posse desta informação o grupo pode investigar a montanha. Dependendo dos acontecimentos ocorridos até agora:

Se tiverem explorado a floresta mas não encontraram nada ou não chegaram a explorá-la:

vão começar da região onde enfrentaram A Fera , todos devem fazer 3 testes de Percepção (CD 13) , assim vão encontrar um rastro que leva para o pé da montanha. Se falharem vão se perder e passar uma hora para encontrar o rastro novamente. (**Descreva:** *Ao sul da floresta há marcas de garras nas arvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver a estrada para subir a montanha, se aproximando das pedras há...Sangue.)*

Se exploraram e encontraram a fera Menor:

O grupo vai diretamente para onde parou na noite passada, agora ciente de que aquela criatura estava protegendo algo ou alguém, para chegar no mesmo lugar será preciso apenas um teste fácil de Percepção ou Sobrevivência.
(CD:12 para todos os testes)

Sobre o Culto:

O culto que Renoar se Refere é dirigido a "**Ferius**", um dos Deuses antigos, ele era um deus menor que pregava a União com as feras para ser plenamente vivo. Confundido com um Culto a Megalock, o Culto a Ferius foi Banido do Reinado pelo Culto a Kalmir, os seus seguidores Costumavam mencionar as montanhas Sanguinárias, Como um lugar amaldiçoado.

Chegando ao caminho no pé da montanha , é possível ver os restos de cadáveres e sangue, Um cheiro de carniça vem das arvores da floresta, (Para saber ao certo de onde vem, é preciso Teste de Percepção CD: 12) Quando o grupo se aproxima das pedras, pode encontrar uma passagem para subir a montanha sem muita dificuldade, Basta um teste de Atletismo para Escalar (CD:12)

6º.Ato: Acampamento inimigo.

Depois da caminhada há uma pequeno planalto onde entre as arvores pode-se notar estandartes de um acampamento, O grupo tem duas escolhas, eles podem se mover Sorrateiramente até La ou Ir de frente e ver quem está lá.

Sorrateiramente: Para se aproximar sem ser notado, cada membro do grupo deve passar em um teste fácil de *Furtividade* (CD:12) , se algum deles não passar vai chamar a atenção de quem estiver no acampamento.

No acampamento há estandartes de pano velho, pintadas com sangue, no lugar de um Brasão há o desenho de uma palavra, escrita em Dracônico, varias figuras assustadoras , estão em volta de um circulo de pedras, e no meio um altar de Madeira, onde uma criatura igual a que atacou a fazenda está estirada. Os quatro cultistas rezam em uma língua torta e desconhecida.

Invadindo de frente: Todos os membros do grupo vão ser vistos automaticamente, quem estiver no acampamento pode ate ser intimidado pela visão de todo grupo entrando assim nos arredores do pequeno acampamento.

No acampamento há estandartes de pano velho, pintadas com sangue, no lugar de um Brasão há o desenho de uma palavra, escrita em Dracônico, varias figuras assustadoras , estão em volta de um circulo de pedras, e no meio um altar de Madeira, onde uma criatura igual a que atacou a fazenda está estirada.

(Estes cultistas, encaram o grupo e com suas faces animalescas, e partem para o ataque. **4** cultistas)

Cultistas da Fera da Floresta ND1

Humanoide 1, médio,Maligno e Caótico.
Iniciativa: +1.
Sentidos: Percepção -1
Classe de Armadura: 13 (roupas)
Pontos de Vida: 14.
Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +1.
Deslocamento: 9 m.
Ataques Corpo-a-Corpo: **1** Mordida: +4 (1d4+2) , **1** Garras: +3 (1d6+2).
Habilidades:
For 14, **Des** 14, **Con** 15, **Int** 12, **Sab** 8, **Car** 9.
Forma Bestial: Presas e Garras Animalescas.
O cultista tem uma aparência bestial como se lembrasse a um lobo.
Tesouro: Nenhum.

Dentro da caverna há varias pinturas e um estranho espelho, fora isto nada de muito suspeito.

A criatura estirada no altar , Não se move, aparentando estar morta, um teste comum de Conhecimento Arcano *(CD:14)*, pode revelar que aquela criatura é uma fera mágica que só se move a noite, mesmo que o grupo a ataque, ela não vai revidar.

7º.Ato: Vingança.

O grupo pode vasculhar o acampamento, e a caverna mas não vai encontrar nada de útil, mas uma figura sombria vai emergir das poucas arvores do planalto, ele tem o rosto coberto por um manto negro, surrado e no seu caminhar se espalha uma fina névoa pelo chão, a figura observa o grupo junto a criatura e começa a falar:

"Pelo visto vocês são aqueles que o conde contratou para nos encontrar, eu Não preciso mais destes servos, nem deste acampamento, Pobres tolos eu já consegui deles tudo que eu queria. Agora só falta consumir suas almas para dar vida a meu Mais poderoso Lobo de caça."

A figura trajada de negro começa a inchar, suas feições se tornam animalescas e em um piscar de olhos ele se torna um lobo quase do tamanho do enfrentado na noite passada. O discurso continua:

"Eu Não preciso mais da escuridão para Tomar minha forma verdadeira! Vou dar vida a meu Lobo de caça e finalmente matar todos os moradores daquele patético vilarejo, eles pagarão por seu insulto, me dê poder Megalokk!"

Role a iniciativa de todos. O inimigo vai investir contra o grupo a menos que o grupo invista contra ele primeiro, aquela carcaça de lobo está emanando uma leve energia rubra, mas continua imóvel.

Abominação de Megalokk ND2

Monstro 2, Grande, Maligno e Caótico.
Iniciativa: +1.
Sentidos: Faro, visão no escuro (12m)
Classe de Armadura: 18 (Talas) / **RD** –2
Pontos de Vida: 24
Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +3.
Deslocamento: 18 m.
Ataques Corpo-a-Corpo: **1** Mordida: +7 (1d8+4) , **2** Garras: +7 (1d6+4 /x2).
Habilidades:
For 18, **Des** 16, **Con** 18, **Int** 9, **Sab** 13, **Car** 11.
Cura acelerada: 1.PV
No início de cada turno, a criatura recupera PVs. Esta criatura não recupera se voltar a sua forma humana.
Drenar força vital:
Sempre que atacar a criatura recupera pontos de vida igual a metade do dano causado.
Bote: Quando a criatura faz a sua investida, ela pode atacar usando todas as suas armas naturais. Mas apenas a primeira delas tem o bonus de +2.
Tesouro: Cota de talas (+1) e 10 *to*

Quando derrotado, o sujeito sombrio vai voltar a forma humana, e seu lobo vai se desmanchar em uma poça de sangue com carne podre de vários animais.
Cabe ao grupo volta a cidade e entregar o infeliz ao conde Renoar.





8º.Ato: Desfecho.

O grupo volta ao vilarejo com o seu prisioneiro ou o cadáver, dependendo das atitudes escolhidas pelos mesmos. Ao encarar o homem desacordado, Renoar começa a falar:

"Ele é Estefano, o antigo líder daquele culto. Eu mesmo o vi partir! Os clérigos mataram todos os envolvidos no culto, a mulher dele e a filha estavam no meio, ele culpava a mim por isto, pobre alma seu destino agora esta nas mãos de Kalmir."

Renoar paga a recompensa combinada, e adiciona como agradecimento pessoal uma Garrafa de um vinho muito caro.(30*to*)

O grupo vai partir do vilarejo deixando para trás seu conhecimento do culto a "Megalokk".

Fim

(O grupo vai receber +100 pontos de Experiência, pelo termino da aventura completa, fora os pontos pelos monstros derrotados nela, multiplique o ND de cada monstro por ***300 XP*** e divida para os membros do grupo que estavam na cena.)

Conclave da Aventura

VILA DO RPG

Onde fica o Vilarejo?

Esta aventura se passa em um vilarejo pequeno próximo a uma montanha no reino de Sambúrdia, como o vilarejo fica muito longe da capital, pode se dizer que esta muito isolado dos acontecimentos do mundo, não espere saber sobre novidades da tormenta aqui.

A floresta faz quase fronteira com as terras da Pondismânia e Nova Ghodriann, mas desbravar este território sem um guia é como pular de cabeça no oceano sem saber em que direção está a terra. O grupo pode pensar em voltar para a capital mas vai levar pelo menos 3 dias de viagem floresta a dentro para retornar, o que não será nada agradável.

Como o vilarejo não é rota de comercio nem tem importância política, os aventureiros são a única ajuda que o reinado vai mandar para lá.

O vilarejo não tem nome, o Mestre pode inventar um ou usar a cidade natal de um dos personagens.



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

1. Defi nitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identifi ed as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.**O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game:** todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



CRÉDITOS

Autor: Erivaldo Fernandes.

Criação e Desenvolvimento de Tormenta RPG: Marcelo Cassarro, J.M. Trevisan, Rogério Saladino, Gustavo Brauner, Leonel Caldela e Guilherme Del Svaldi.

Adaptação, revisão e diagramação: Erivas.

Arte da Capa: Wizard of the cost.

Ilustrações Internas: Google, Paizzo, D&D4e e Jambo.